6/2020 ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

MINECRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

MOJANG
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

КОМИКС
Огненная битва

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ
10 важных советов

НЯМ-НЯМ! ГОВЯДИНА, СВИНИНА И КУРЯТИНА
Автоматика на ферме

КРЕПОСТЬ

ТВОЯ НЕПРИСТУПНАЯ БАЗА

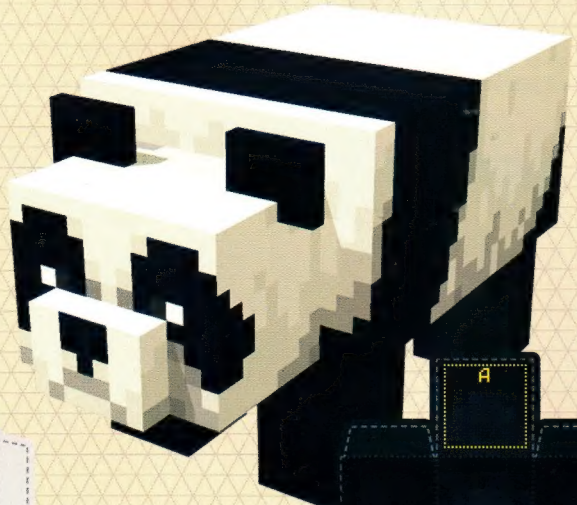
6+

ЛЕВ 4 607092 442600 20006 MOJANG

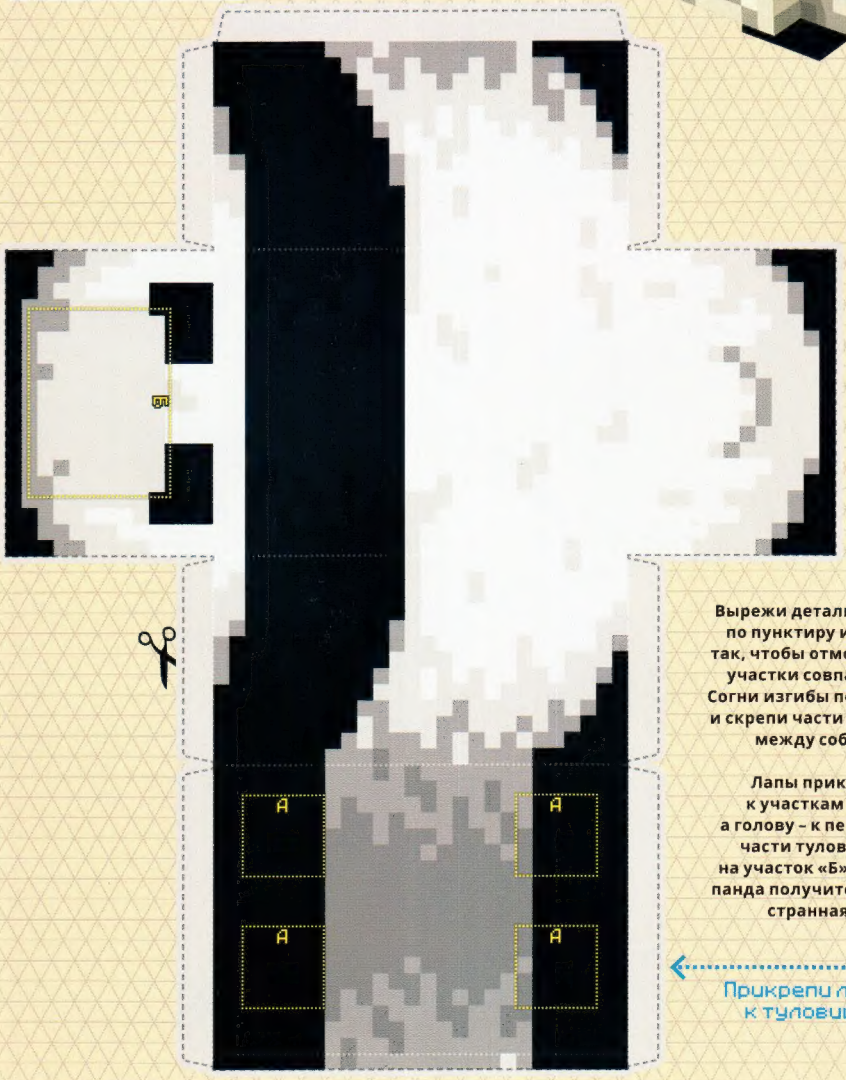
СДЕЛАЙ САМ!

ПАНДА

Признайся, эта панда будет прекрасно смотреться в лесу из карандашей, который ты устроил у себя на столе...



ТУЛОВИЩЕ



ЛАПЫ

Вырежи детали панды по пунктиру и согни так, чтобы отмеченные участки совпадали. Согни изгибы по точкам и скрепи части деталей между собой.

Лапы приклей к участкам «А», а голову – к передней части туловища, на участок «Б». Иначе панда получится очень странная...

Прикрепи лапы к туловищу

ГОЛОВА

MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

MINECRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

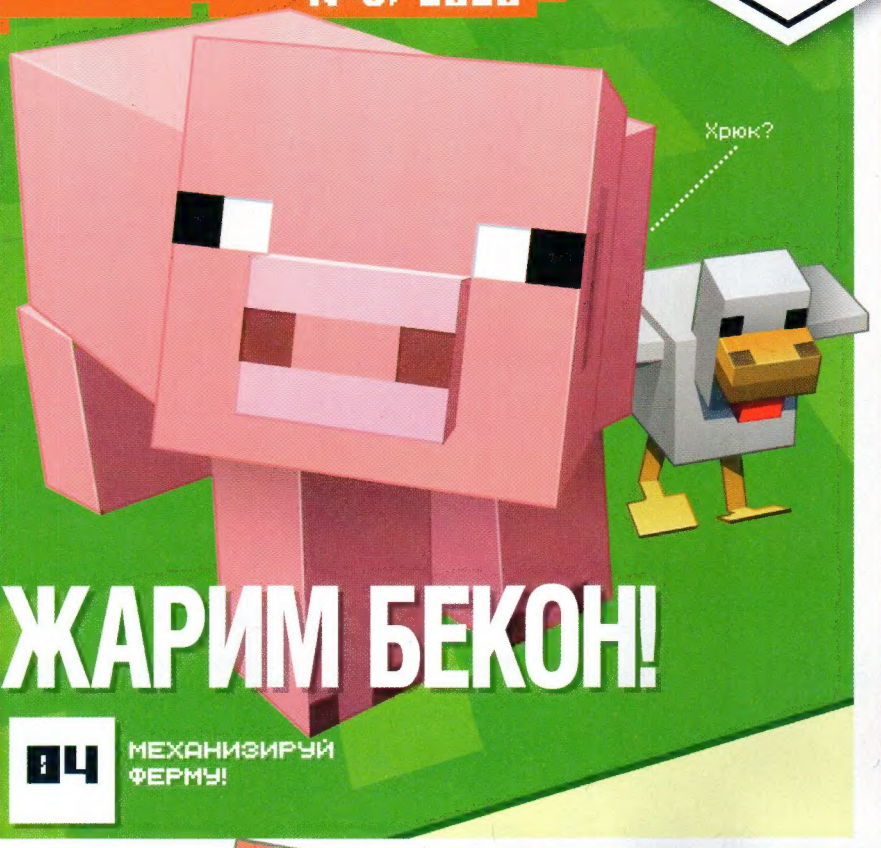
№6/2020

MOJANG
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЯМ

14 УКРЕПЛЁННАЯ БАЗА

38 КОРИДОР-ЛОВУШКА



ЖАРИМ БЕКОН!

04 МЕХАНИЗИРУЙ ФЕРМУ!

26 СОВЕТЫ ПО ВЫЖИВАНИЮ ОТ МЕДВЕДЯ

30 РИСУЕМ СКИН

24 СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА: РЫБАЛКА

MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

MOJANG
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

© 2020 Mojang AB and Mojang Synergies AB.
MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB.
All rights reserved.

ВНИМАНИЕ!
Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Журнал «Майнкрафт» № 6 (15) ноябрь 2020.
Название издания на языке оригинала: «Minecraft official magazine».

Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.

Издатель и учредитель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.

Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.

Главный редактор периодических изданий Елена Владимировна Милютенко.
Редактор Елена Токарева.
Вёрстка Тимофея Фролова.
Корректор Екатерина Перфильева.
Перевод с английского Бориса Токарева

Бумага мелованная. Печать офсетная. Заказ №20-2404.
Тираж 29 000 экз.
Подписано в печать 27.10.2020.

Отпечатано в АО ПК «Пушкинская площадь»:
Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4Д.

Дата печати (производства): 10.2020.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.

Цена свободная.

Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).

Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 933-72-50.

Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

Мы в социальных сетях:
@LevPublishing @LevPublishing @LevPublishing
Присоединяйтесь!

EAC

НАДОЕЛО ВСЁ ДЕЛАТЬ САМОМУ?

МЕХАНИЗИРУЙ ФЕРМУ!

СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА ОТ МОНТИ

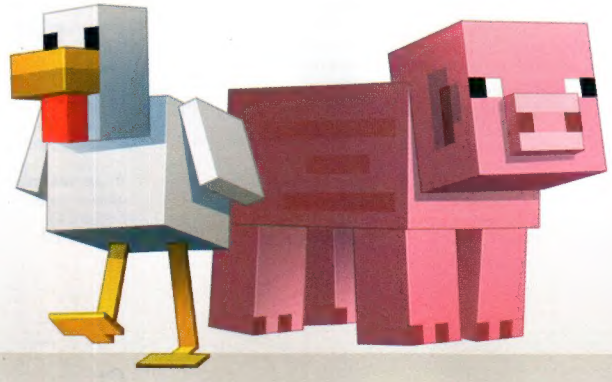
Выращивать растения и размножать животных несложно, но настоящие мастера поручают эту рутинную работу краснокаменным механизмам.

Привет! Кажется, только вчера я рассказывал тебе о домашних животных и полезных растениях, затем мы строили ферму... Настало время перейти на новый уровень!

Мы с Искрой хорошенько поработали и собрали несколько незаменимых для фермы механизмов, и я расскажу тебе, как их соорудить.

Оказывается, из красного камня можно строить совершенно потрясающие вещи! Например, автоматизировать сборку урожая. И тогда тебе вообще никогда не придётся голодать!

Разве не здорово? Изумительные изобретения! Итак, приступим! Я расскажу, как применять на практике все эти поршни, наблюдатели и прочие занятные штуковины.



МЕХАНИЗИРУЕМ ФЕРМУ

На этих страницах я расскажу, как собрать несколько разных устройств, которые будут сами собирать урожай и готовить мясо. Эти приборы используются продвинутыми майнкрафтерами по всему миру.

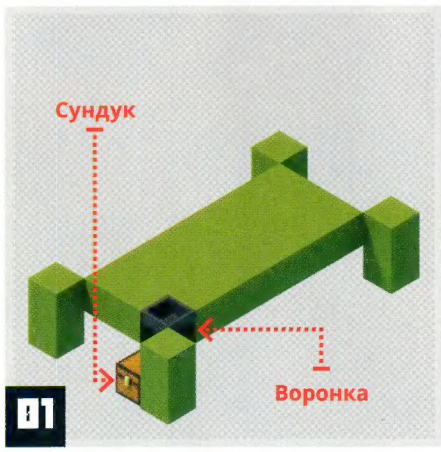
АВТОМАТИЧЕСКИЙ СБОР УРОЖАЯ

Это устройство автоматически собирает созревший сахарный тростник. Чтобы запустить механизм, нужно всего лишь посадить тростник один раз. Есть автоматы, где семена сажают деревенские жители, но эти устройства слишком сложны, чтобы сейчас о них рассказывать.

ПРОСТОЙ МЕХАНИЗМ ДЛЯ СБОРА РАСТЕНИЙ

Это устройство автоматизирует уборку урожая сахарного тростника и даёт базовые знания о принципе работы таких механизмов.

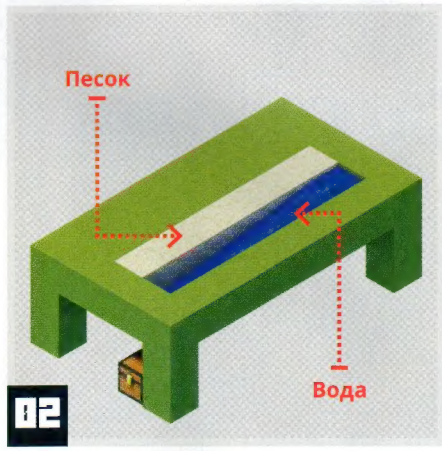
Посадив сюда сахарный тростник, можно уйти по своим делам, а затем вернуться и собрать богатейший урожай.
Для других растений механизм тоже подходит, но его устройство придётся немного доработать.



ОСНОВАНИЕ МЕХАНИЗМА

Ферма может быть любого размера, но я строил её для семи растений. Построй платформу 7×3 блока. Платформа приподнята над землёй на один блок, а по её углам установлены столбики высотой в два блока.

С края платформы поставь **воронку** направлением к **сундуку**. Я строил из зелёной глины, но материал может быть любой.



СЛИВНОЙ КАНАЛ

Вокруг платформы построй **прямоугольную раму** с опорой на четыре столбика.

Там, куда посадишь тростник, насыпь **полоску песка**.

С дальнего от воронки края вылей **ведро воды**, чтобы она потоком стекала в воронку.

МИКРОФЕРМЫ

Такие узкие многоэтажные фермы занимают немного места и подойдут тем, кто хочет оградить свою территорию защитными стенами. Каждое из строений выполняет свою функцию, и, пройдя вдоль такого участка, можно пополнить запасы любого мяса на свой вкус.

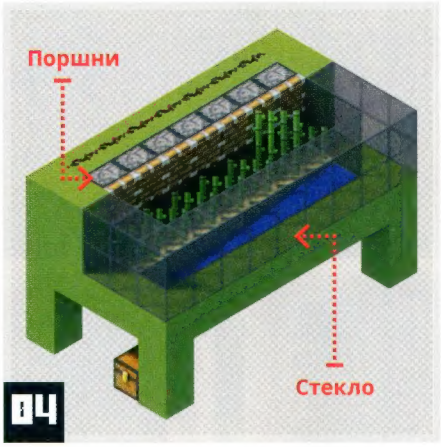
ВЕРТИКАЛЬНЫЕ ФЕРМЫ

Понравившийся тебе механизм автоматических грядок можно построить несколько раз один над другим и выращивать множество растений одновременно. Правда, при этом придётся решить проблемы водоснабжения и убедиться, что все растения получают достаточно света.

ВЫСАДИ РАССАДУ

Настало время посадить **сахарный тростник** в песок, а вокруг выстроить барьер из любых блоков. Для передней части механизма лучше использовать **стекло**.

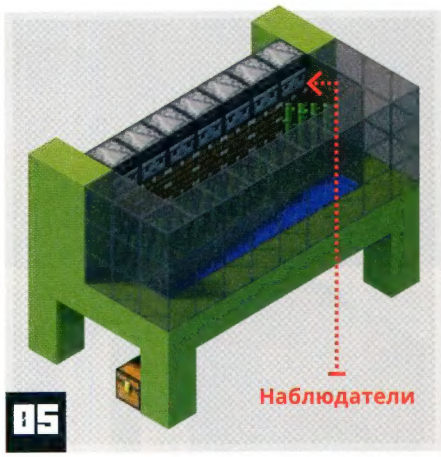
Собранный тростник разлетается во все стороны, поэтому без барьера не обойтись. А чтобы работу механизма было видно, можно сделать его прозрачным.



ПОРШНИ И КРАСНАЯ ПЫЛЬ

Переходим к самому интересному! Надстрой барьер из блоков и стекла ещё на один блок в высоту, а затем установи ряд поршней направлением на сахарный тростник. **Поршни** должны стоять на высоте в один блок от песка, ряд под ними можно оставить пустым.

Сверху и сзади от поршней проложи **красную пыль**.



УСТРОЙ НАБЛЮДЕНИЕ

И, наконец, поставь ряд **наблюдателей** прямо на поршни. Барьер снова продли на один блок вверх.

Как только тростник вырастет до нужной высоты, наблюдатель активирует поршни, а они в свою очередь вытолкнут созревший тростник в воду, по которой он спустится прямо в сундук. Готово!

ВЫРАЩИВАНИЕ ЖИВОТНЫХ

Искра и Монти общими усилиями построили ферму, которая будет снабжать тебя готовым мясом по нажатию кнопки!

СУНДУК

К сундуку прикреплена воронка, в которую падает жареная говядина. Захотелось перекусить? Включай механизм и подставляй карманы!

КОРОВЫ

На платформе находятся коровы. Когда они размножаются, им становится тесно, и лишние падают вниз. Затем корова готовится, а мясо отправляется в воронку.

РАЗДАТЧИК

В этом раздатчике хранятся вёдра лавы. Поджаренная в лаве корова выронит жареную говядину вместо сырой – вот и вся хитрость!

КНОПКА

По нажатию этой кнопки лава из раздатчика попадает в отсек для готовки говядины. Основная часть механизма находится именно здесь.

02

06

04

08

КАК ЭТО РАБОТАЕТ

Краснокаменный механизм этого устройства генерирует два коротких сигнала. Нажатие кнопки подаёт сигнал через повторитель к поршню, который поднимает песок, при этом активируя сквозь песок повторитель на другой стороне. Когда поршень сработал, цепь разрывается, но импульс уже отправлен. Далее этот импульс пройдёт через второй повторитель, выставленный на один такт, затем через каменный кирпич и включит раздатчик. Раздатчик же, получив два коротких импульса подряд, сначала выдаст немного лавы, а затем сразу же заберёт её обратно!

05

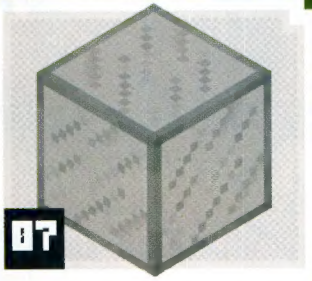
ЖЕЛЕЗНАЯ РЕШЁТКА

Можно перекрыть коровам путь к отступлению и полными блоками, но я использовал прозрачные, чтобы видеть животных, но при этом не допустить побега.

06

ПЛИТА

Чтобы коровы размножались, их нужно подкармливать пшеницей. Закрытые в своём стойле плитами коровы не разбредаются, но при этом их можно накормить.



07

СТЕКЛО

Стеклянные блоки обеспечат тебе обзор внутренних механизмов устройства на случай, если что-нибудь пойдёт не по плану.

08

ПОРШНИ И ПОВТОРИТЕЛИ

С их помощью изготовлен таймер задержки, обеспечивающий подачу лавы на короткий промежуток времени.

ИЗ ОГНЯ ДА В ПОЛЫНЬ

НО...
У-З-З-З!
Ш-Ш-Ш-Ш!
У-У-У-У-У!
А-А-А! МОБЫ! Я БОЮСЬ!
ОЙ.
НО МОБЫ ЖЕ НЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПРИ СВЕТЕ ДНЯ...
МОНТИ, А ГДЕ ОСВЕЩЕНИЕ?!
У-У-У-У-У-У!
Ш-Ш-Ш-Ш!
ОХ, БЕДА! ЧТО ДЕЛАТЬ БУДЕМ?
В-Ж-Ж-Ж-У-Х!
И ВДРУГ...
КАК ЧТО? ДРАТЬСЯ!
ФАКЕЛ! МЫ СПАСЕНЫ!
МЕДВЕДЬ, КАК ВСЕГДА, ПОДГОТОВИЛСЯ!
ПОБЕРЕГИСЬ КТО ТУТ ПОДРАТЬСЯ ХОЧЕТ?
ПОПРОБУЙТЕ ОГОНЬКУ, ЧУДИЩА!
Ш-Ш-ШУХ!
ОГОНЬ!
И КРЕПКОГО УДАРА ОТ МИФФИ!
В-Ж-У-Х!
ХРЯСЬ!

ЧТО Ж, ЗАТО
В ТАКОМ САДУ
И БИТЬСЯ НЕПЛОХО.
ВЕРНО, ИСКРА?
А?
ИСКРА?
НЕ РАССЛАБЛЯЕМСЯ!
ЕЩЁ ЧЕГО!
НО ИХ МНОГО,
А МЕДВЕДЬ ОДИН!
ВНЕЗАПНО...
Б-У-У-У-Х!
ЭТО
ГОРЯЩИЕ
СТРЕЛЫ!
И ОНИ ЛЕТЯТ
СЮДА!
БЕЖИМ!
НЕБО
ЗАГОРЕЛОСЬ!
ТУК!
ВЖУХ!
БУМ!
БАЦ!

НЕ БОЙТЕСЬ, Я ПОСТРОИЛА ОГНЕННЫЙ СТРЕЛОМЁТ! СЕЙЧАС ТУТ СТАНЕТ ПОЯРЧЕ...
У МОБОВ НИ ЕДИНОГО ШАНСА!
ВЗИУ!
БДУМ!
БАБАХ!
ВЖУХ!
ХРУСТЬ!
БУМ!
ГОРИМ!
И В ИТОГЕ...
И У САДИКА, КАЖЕТСЯ, ТОЖЕ. ОЙ!
МЫ ПОБЕДИЛИ! РЕБЯТА, МОЖЕТЕ ВЫЛЕЗАТЬ.
ЭЙ, РЕБЯТА!
ВСЯ РАБОТА НАСМАРКУ!
ПФЮХ!
ОЙ.
ЗАТО У МЕДВЕДЯ БОЛЬШЕ НЕТ ВРАГОВ.
А ИСКРА ПРИЧИТАЛА, ЧТО ПОСТРОЙКАМ МОНТИ НЕ ХВАТАЕТ ОГОНЬКА!
ЭХ...
КОНЕЦ

КРЕПОСТЬ

СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЯМ ОТ ИСКРЫ

Хочешь защитить своё здоровье и склад, полный ценнейшей добычи, от набегов мобов? Тогда ты пришёл по адресу! Сегодня Искра будет строить крепость.

Монти постоянно напоминает нам, что мир полон самых разнообразных опасностей, и я решила построить максимально защищённое убежище. Спи спокойно, дорогой товарищ! Враги не пройдут.

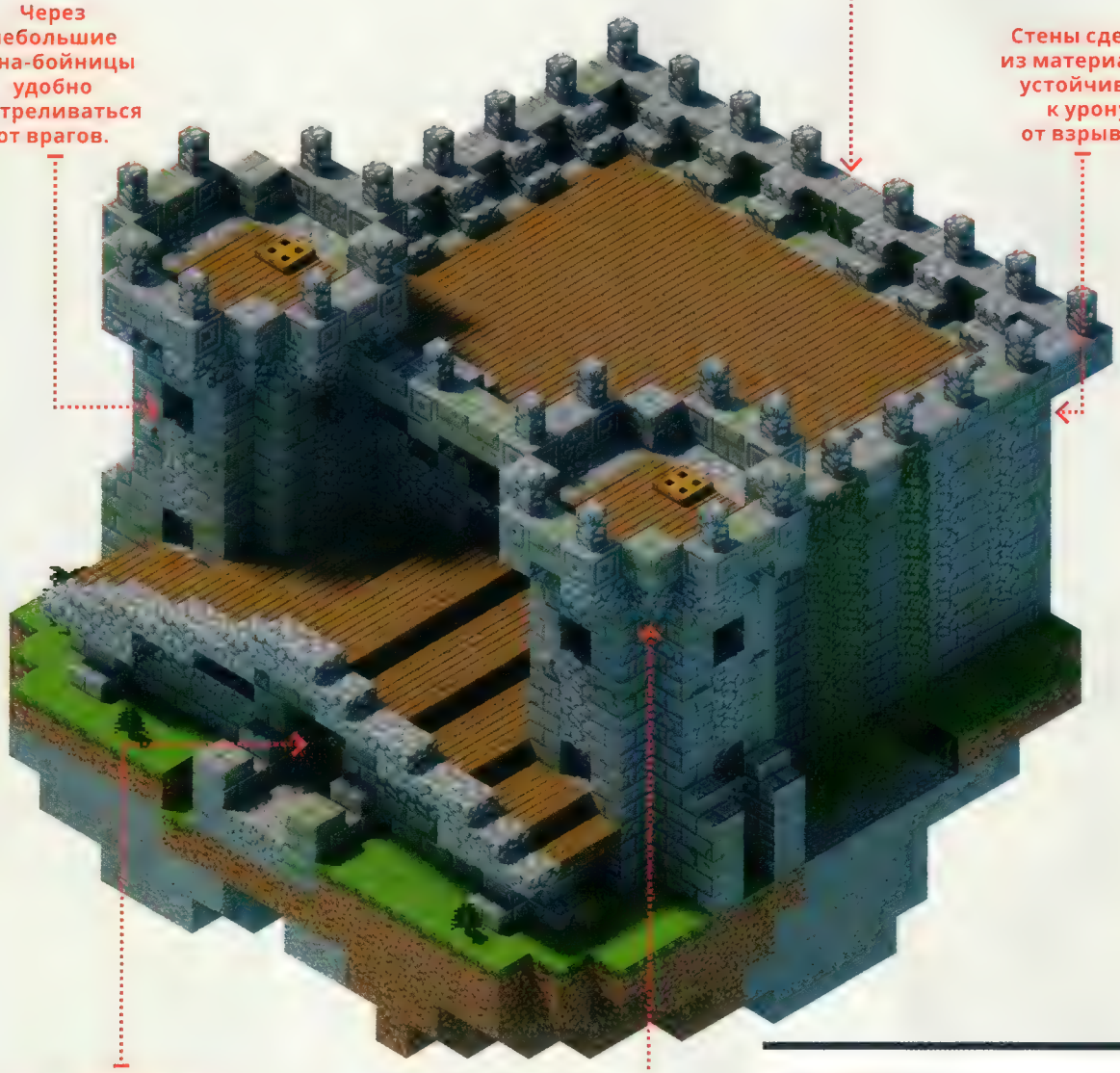
Средневековые ребята знали толк в возведении укреплённых замков, и кое-какие строительные уловки я позаимствовала у них. И не только по укреплениям, но и по потайным ходам!

Подобными приёмами можно укрепить как небольшой бункер, так и громадный город-крепость. А теперь приступим!

2 ЧАСА 1 2 3 4 СРЕДНЕ

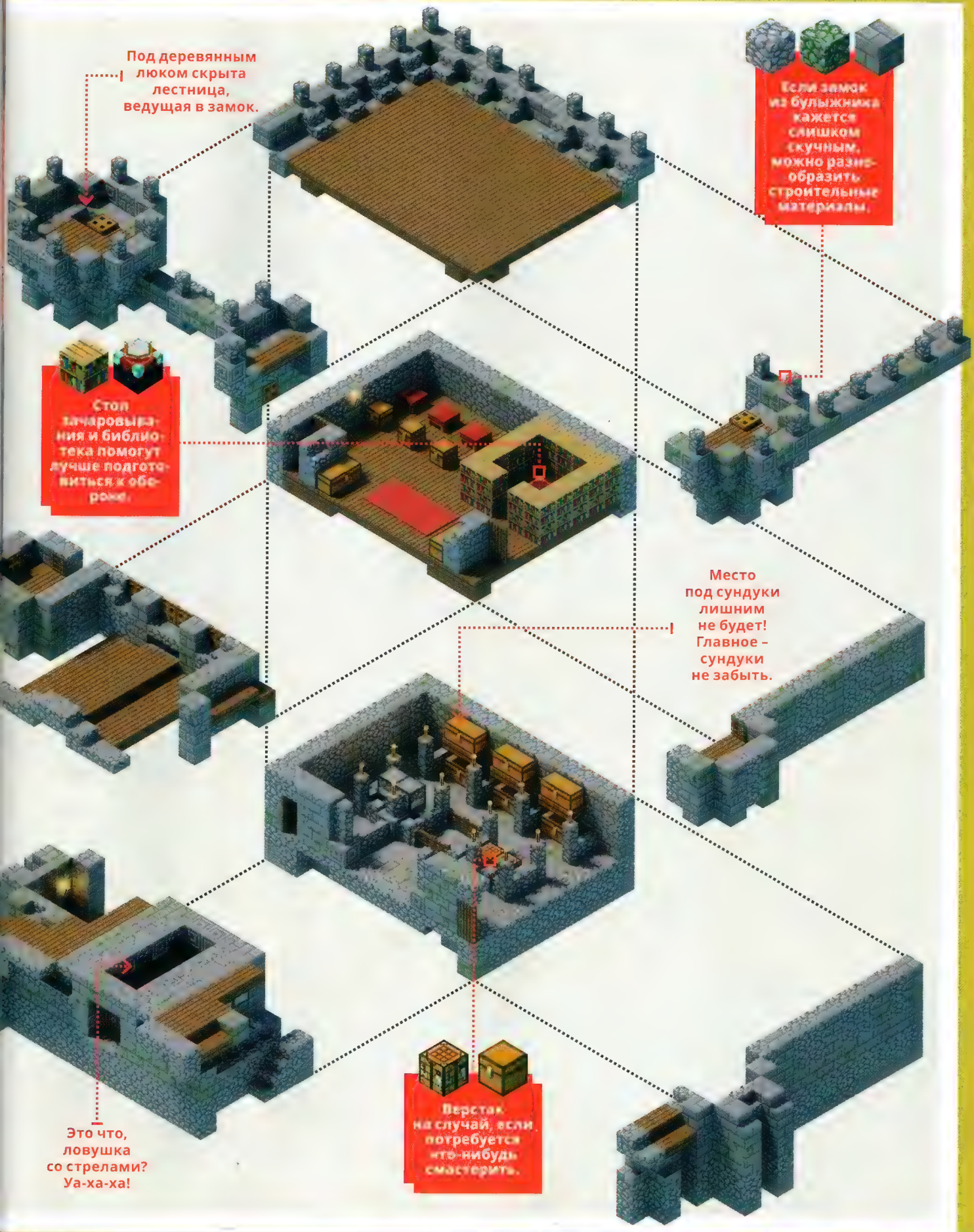
КРЕПОСТЬ

Искра полностью погрузилась в средневековую стилистику, но не забыла и о практичности: мобам и игрокам проникнуть на такую базу почти невозможно.



ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Дополнительные уровни защиты можно сделать под землёй – крепость не обязательно должна быть целиком на поверхности.

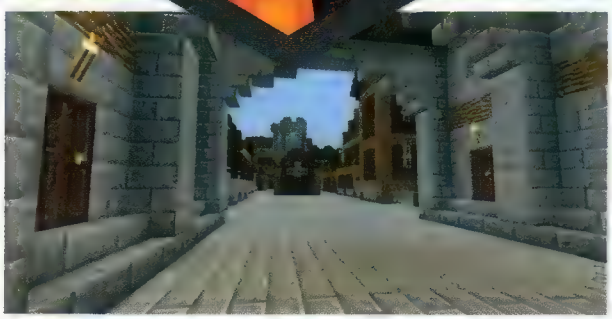

Под деревянным люком скрыта лестница, ведущая в замок.
Если замок из булыжника кажется слишком скучным, можно разнообразить строительные материалы.
Стол зачарования и библиотека помогут лучше подготовиться к обороне.
Место под сундуки лишним не будет! Главное – сундуки не забыть.
Верстак на случай, если потребуется «то-нибудь» смастерить.
Это что, ловушка со стрелами? Уа-ха-ха!

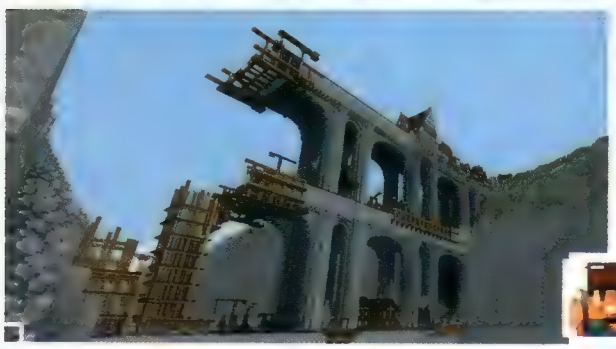
ТВОЙ «МАЙНКРАФТ»

Здесь показаны лучшие из работ и скинов, присланных игроками! Приступим к просмотру...

ГОРОД НА МОСТУ
MEDIEVAL1998

На этом гигантском строящемся мосту расположился целый город. Средние этажи отведены под военные нужды, а снизу находятся шахты, поселения рабочих и прочие хозяйственные здания.





ИСКРА ГОВОРИТ...
[illegible]

ИДЕЯ

ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО
HENRY MILLER

На моём счету более 1400 различных работ. В основном это копии реально существующих зданий из Германии, Перу, США и т.д. Большинство моих зданий относятся к послевоенной Германии – я хотел показать друзьям, как выглядели разрушенные в войну постройки.

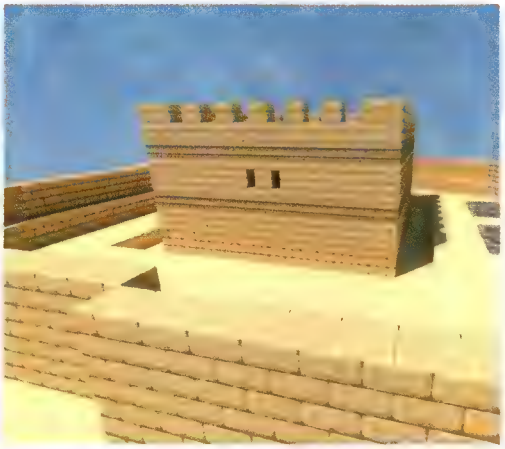
СКИН

ЦВЕТОЧНИЦА
NINJAAA

ИДЕЯ

ДЕККЕР DE-1200
GRANDPIXELMAN

Самолет Dekker De-1200 придумал автор работы, основываясь на экспериментальном самолете Су-47 «Беркут» СКБ им. Сухого. Крыло обратной стреловидности произвело на автора неизгладимое впечатление.



ИДЕЯ

ЦЕНТЕНАРИУМ ТИБАБАЧИ – РИМСКАЯ КРЕПОСТЬ

SHIMOTO

Эта работа воссоздаёт крепость римских центурионов из IV века. Когда-то эта крепость стояла там, где сейчас находится государство Тунис.

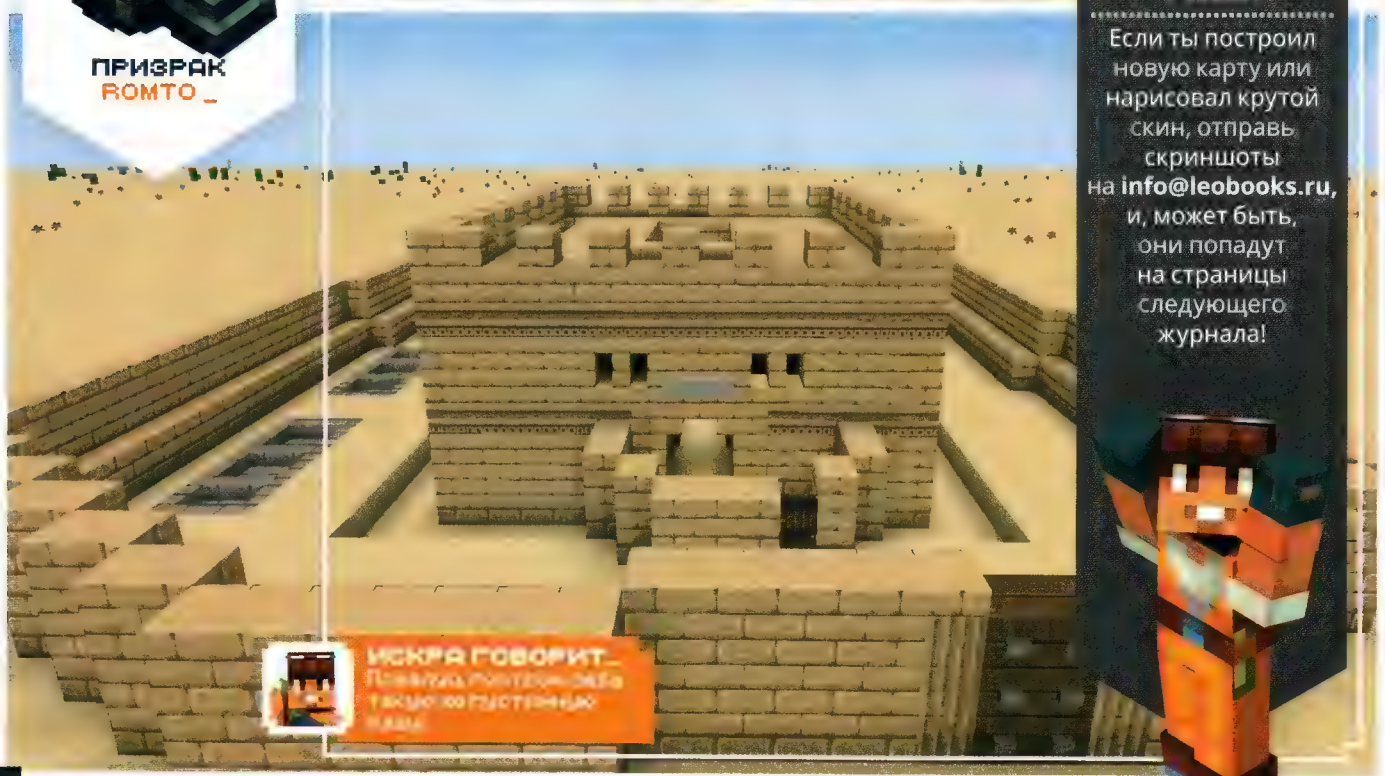
СКИН

ПРИЗРАК

ROMTO _

НАПИШИ МНЕ!

Если ты построил новую карту или нарисовал крутой скин, отправь скриншоты на **info@leobooks.ru**, и, может быть, они попадут на страницы следующего журнала!

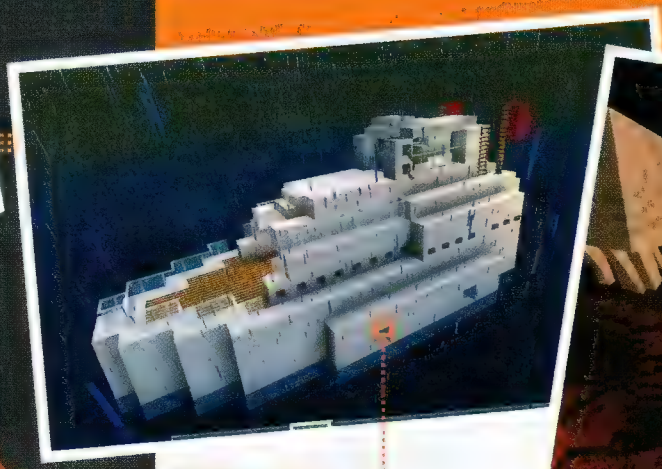


ИСКРА ГОВОРИТ_

MINECRAFT

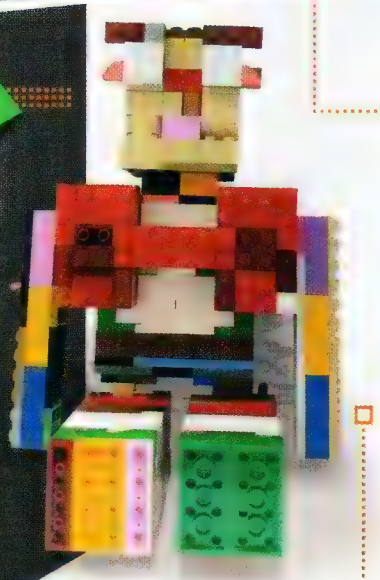
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

MOJANG
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ



ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Я становлюсь всё популярнее и популярнее! :D



ПО МОРЯМ

Приветствую команду! Хочу представить вам своё творение – корабль для отдыха!
В нём четыре каюты, капитанская рубка, мини-кухня, подводный выход и даже небольшая зачаровальная комната!
Так как судно всё время находится в воде, то меню состоит из морской еды: рыбы и вкусной морской капусты. Я очень надеюсь, что вам понравится!
Егор, 12 лет, Новосибирск

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Замечательно! Охотно отдохнул бы недельку-другую на борту этого корабля.

ЛЕГО-МОНТИ

Здравствуй, Монти! Мама не разрешает мне долго сидеть за компом. Я соорудил твой портрет из LEGO.
Марк, 7 лет

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Спасибо, Марк! Портрет очень похож на меня!

КТО ЭТО?

Женя хочет узнать, как зовут этого персонажа.

ДОМ ПОД ВОДОЙ

Здравствуй, Монти! Я решил построить себе дом под водой. С виду он простой, но в нём есть своя красота. В доме одна комната, где есть стол с едой и стул, и ещё есть рычаг – защита от монстров: раздатчики стреляют стрелами. Там безопасно и уютно. Приходи в гости.
Ваня, Пушкино, 8 лет

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Спасибо за приглашение! Непременно загляну!

ОТВЕЧАЕТ МЕДВЕДЬ

Это огромный и страшный гаст-мутант. Он крупнее и сильнее обычных гастов, его огненные шары на время ослепляют игрока. Зато, если ты его одолеешь, наградой тебе будет алмазный блок!

В ГОСТЯХ У МОБОВ

Привет, Скаути!
Возможно, враждебные мобы, такие как зомби, криперы, скелеты и прочие, могут тоже строить себе дома, ходить друг к другу в гости и жить своей жизнью.
Алина Крахмалева, Москва, 9 лет

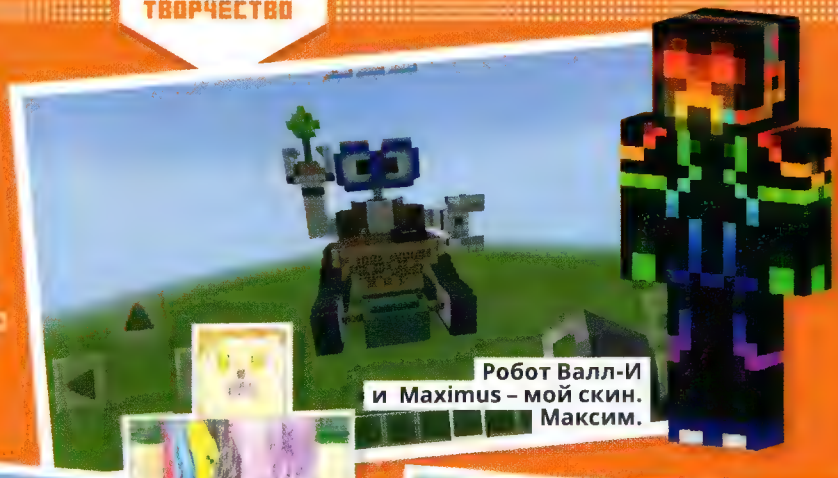
ОТВЕЧАЕТ СКАУТИ

Интересная мысль. Может быть, лучше не драться с ними, а подружиться? Заглянуть в гости, позвать на чашку чая. Надо попробовать...

ТВОЁ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

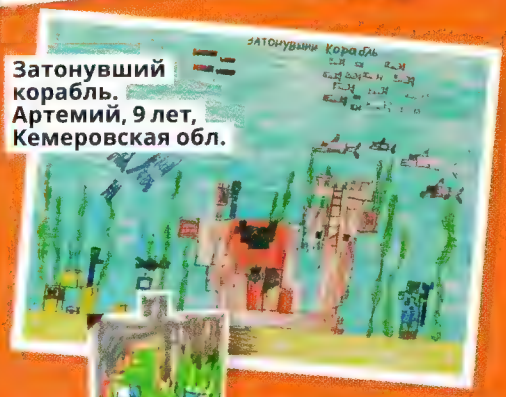
Ребята, ваши работы рисуют мне множество новых идей!



Робот Валл-И и Maximus – мой скин. Максим.

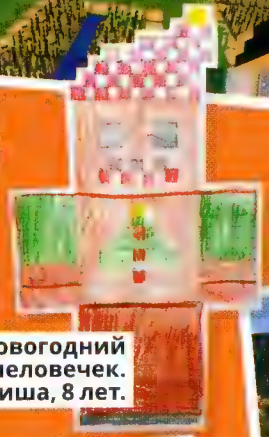
Дом-голова. Айдар из Уфы.

Глеб, Владикавказ



Затонувший корабль. Артемий, 9 лет, Кемеровская обл.

Саша, 10 лет.



Новогодний человечек. Гриша, 8 лет.

Артём и его Компот.

Железнодорожная станция. Рома из Твери.

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: **info@leobooks.ru** «Для Монти».

ПОДВОДНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Привет, Монти, я построил для тебя подводную лабораторию! И хочу, чтобы ты оценил моё творчество!
Рома, Санкт-Петербург

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ
Отличная лаборатория для изучения морских глубин!

КАК ЖИВОЙ

Монти, привет!
Я попыталась представить, как бы ты выглядел в реальном мире.
Катя из Астрахани

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ
Катя, ты угадала! Я именно такой!

СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА ОТ СКАУТИ

НА РЫБАЛКУ

Океаны и реки Верхнего мира полны рыбы, сокровищ... И мусора. Я расскажу, как добыть что-нибудь полезное.

Тс-с-с! Тихо! Говори шёпотом, а то рыбу распугаешь. Подойди поближе, и я тихонько расскажу, как выловить побольше...

Рыбачить весело и безопасно, и к тому же ты получишь неплохой запас еды и сокровищ (или мусора, но это уж как повезёт).

Перед тем как взяться за удочку, ознакомься с моими советами, чтобы рыбалка не прошла впустую.

КЛЁВ НА СВЕТУ

Если **солнечный** или **лунный свет**, падающий на твой поплавок, закрыт деревом или чем-то ещё, рыба будет клевать в два раза реже. Попросту сломай всё, что может помешать тебе рыбачить, и помни – под землёй рыбу ловить тоже можно, но добычи будет ровно в два раза меньше.

ЛУЧШАЯ УДОЧКА

Сделать удочку несложно – уверена, ты уже знаешь как! Но чтобы сделать её эффективнее, тебе понадобятся чары. Вот чем пользуюсь я:

ПРИМАНКА
Уменьшает время до поклёвки на пять секунд за каждый уровень чар: **Приманка III** уменьшит время ожидания на 15 секунд.

ВЕЗУЧИЙ РЫБАК
Хочешь выловить что-нибудь ценное? Наложи эти чары, чтобы понизить шанс выловить рыбу или мусор и увеличить шанс на поимку чего-либо ценного. **Третий уровень чар** доведёт эту вероятность до максимума.

НЕРУШИМОСТЬ
С каждым уловом удочка теряет прочность вне зависимости от того, что ты поймал. Эти чары дадут возможность уберечь удочку от потери **очков прочности**.

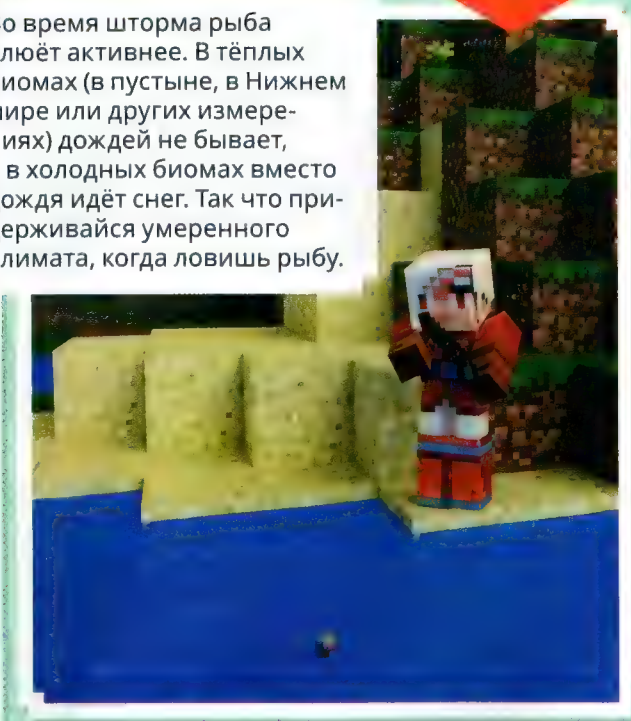
ПОЧИНКА
За каждую выловленную рыбу ты получишь немного опыта, а **чары починки** дадут тебе возможность починить удочку и продлить срок её службы за **очки опыта**.

СОВЕТ ЭКСПЕРТА

По мере использования удочки её очки прочности уменьшаются. Также удочка получит урон, если забросить её в моба или в прочный блок. Так что рыбачить безопаснее на глубине, а ещё лучше – отплыть подальше от берега на лодке.

РЫБА В ДОЖДЬ

Во время шторма рыба клюёт активнее. В тёплых биомах (в пустыне, в Нижнем мире или других измерениях) дождей не бывает, а в холодных биомах вместо дождя идёт снег. Так что придерживайся умеренного климата, когда ловишь рыбу.



МОРСКАЯ ДОБЫЧА

РЫБА

СЫРАЯ ТРЕСКА
Можно есть сырой, но приготовленная, она восстановит больше очков сытости.

ТРОПИЧЕСКАЯ РЫБА
Её можно есть и сырой.

ИГЛОБРЮХ
Эта рыбка ядовита, но незаменима при зельеварении.

СЫРОЙ ЛОСОСЬ
Можно съесть сырым, но жареный даст больше очков сытости.

СОКРОВИЩА

ЛУК
Луки обычно повреждены, но на них наложены чары.

ЗАЧАРОВАННАЯ КНИГА
В ней могут храниться чары, недоступные при использовании стола зачаровывания.

УДОЧКИ
Часто повреждены, но большинство из них снабжено полезными чарами.

БИРКА
Позволит давать мобам имена.

СЕДЛО
Позволит ездить на мобах верхом.

КУВШИНКА
Поможет пройти по водной поверхности.

МУСОР

МИСКА
В ней можно хранить кое-какую еду, например суп.

УДОЧКА
Удочки низшего уровня повреждены и не зачарованы.

КОЖА
Кожа вполне может пригодиться в дальнейшем.

КОЖАНЫЕ БОТИНКИ
Такие ботинки повреждены и не зачарованы.

ГНИЛАЯ ПЛОТЬ
Ею можно размножать и лечить ручных волков.

ПАЛКА
У неё неимоверное множество применений во всех отраслях игрового крафта.

НИТЬ
Тоже один из незаменимых предметов в крафте.

БУТЫЛКА ВОДЫ
Этот предмет необходим для изготовления зелий.

КОСТЬ
Ею можно приручать волков.

ЧЕРНИЛЬНЫЙ МЕШОК
Можно использовать в качестве красителя.

НАТЯЖНОЙ ДАТЧИК
Используется в ловушках и краснокаменных механизмах.

Медведя долго уговаривать не пришлось, однако мы попросили всего три самых главных совета, а вместо этого получили целых десять...

КАК ВЫЖИТЬ! ДЕСЯТЬ СОВЕТОВ ОТ МЕДВЕДЯ

Не очешь прожить подольше? Медведь это понимает. Медведь поможет.

Для выживания нужно слиться с природой воедино. В Нижнем мире это сложнее – в лаве лучше не прятаться. Медведь точно знает – раньше у Медведя волосы были подлиннее...

Будь готов, как Медведь, и опасности тебя не возьмут. Опасности, как и Медведь, могут прятаться за каждым углом, но почти обо всём можно подумать заранее.

Итак, садись поудобнее и готовься слушать.

Мобам игрушки Медведя явно нравятся куда меньше, чем ему самому...

01

ВОДА – ТВОЙ ЛУЧШИЙ ДРУГ

Никаким алмазным мечам с доспехами не сравниться с обычным ведром воды.

Вылив её на край утёса, ты получишь водяной лифт, по которому можно и спуститься, и подняться. А если просто спрыгнуть и вылить её под себя в последний момент – ты не разобьёшься. Сразу, скорее всего, не получится, Медведь всю землю собой издырявил, прежде чем этот приём освоить.

02

ОСВЕТИ ПУТЬ ДОМОЙ

В подземельях заблудиться несложно, так что, если отправляешься на раскопки, постоянно ставь факелы. Я свои всегда ставлю с **правой стороны**.

Собравшись обратно на поверхность, я слежу, чтобы все мои факелы были слева – на случай, если вдруг заплутаю в одинаковых коридорах.

03

ПОЛЬЗУЙСЯ СУНДУКОМ КРАЯ

В долгих походах инвентарь быстро заполняется рудой. Поставь один **сундук Края** у себя на базе, а второй принеси ко входу в шахту.

Складывай добычу в сундук у шахты, и она сразу же будет доступна в сундуке дома!

Не забудь, что добыть сундук Края можно только киркой с чарами «**Шёлковое касание**», иначе сундук развалится на блоки обсидиана.

04 НЕ ПОДЖАРЬСЯ В НИЖНЕМ МИРЕ

Ведро воды в Верхнем мире незаменимо, но в Нижнем мире и в Крае с этим сложнее.

В других измерениях вылитая на землю вода тут же испарится. Единственный способ её сохранить – это налить **в котёл**. Перед нападением огненных ифритов или гастов можно быстренько наполнить котёл водой и прыгнуть туда. Уютненько.

05 ВОЗЬМИ С СОБОЙ ВОЛКА

Волки прекрасно подходят для поиска **потайных пещер.**

Они смотрят в сторону **скелета**, оказавшегося рядом с ними ближе **10 блоков**, даже если его не видно. Так что, если твой питомец вдруг стал обнюхивать какую-нибудь стену, проделай проход, и наградой тебе могут стать сокровища... Или просто множество скелетов. Тут уж как повезёт.

06 БЫСТРЫЙ ПЕРЕКУС

Вместо того чтобы жарить мясо в печи, можно поджарить съедобного моба. Подожги его **огнивом** или вылей на него **лаву**.

Загоревшееся животное можно добить другим оружием, и из него выпадет уже готовый кусок мяса. Экспресс-кулинария в деле!

10

СБОР ЖЕМЧУГА КРАЯ

Я придумал отличную защиту от Странников Края.

Построй из булыжника столбик высотой в **три блока**, *а сверху выстрой* **платформу** *толщиной* **в один блок**. *Под этаким грибком ты сможешь безбоязненно биться со странниками – они тебя не достанут. Иногда такая защита мешает им телепортироваться. Готовь карманы под жемчуг!*

07

ЗОЛОТЫЕ ЯБЛОКИ

Этот фрукт очень полезен, но найти его непросто. Хочешь сделать запас – отправляйся на ближайшее **болото**.

Болотные дубы *обладают самыми большими кронами, и в их листве можно обнаружить как обычные, так и золотые яблоки. Единственный минус – придётся отбить угодья у слизней и ведьм.*

08

ЗОМБИУПОРНАЯ ДВЕРЬ

Эти злодеи умеют ломать двери, но от них можно защититься. Приподними дверь на высоту **в один блок**, *и враги не смогут к тебе попасть!*

А теперь сиди и смотри, как зомби жалко подпрыгивает, пытаясь дотянуться до вкусного тебя... И у него не получается! Вот умора!

09

АВАРИЙНАЯ КРОВАТЬ

Если закат застал тебя на незнакомой территории, не беда.

Построй столб высотой в **три блока**, *а ещё из* **трёх** *сделай наверху небольшую платформу. На один конец поставь* **факел**, *а на другой –* **кровать**, *и можно ложиться спать! Тебя никто не потревожит.*

НАРИСУЙ СВОЙ СКИН!

Разбуди в себе художника и добавь в игру немного авторского стиля!

KIMURA _ AND STAR _ BRAND
ПЕРЕКАТИ-ПОЛЕ

Цветовая гамма этого скина получилась жутковатой. Бр-р-р!

Скаути

ОДЕЖДА

Одежда разведчицы, удобная и практичная.

СНАРЯЖЕНИЕ

Скаути не расстаётся с **мечом** и **топором** и называет их Миффи и Пунак.

Рыцарь

ОДЕЖДА

Тяжёлые доспехи и шлем, закрывающий лицо.

СНАРЯЖЕНИЕ

Большой **щит** и большое **оружие** – визитная карточка рыцаря.

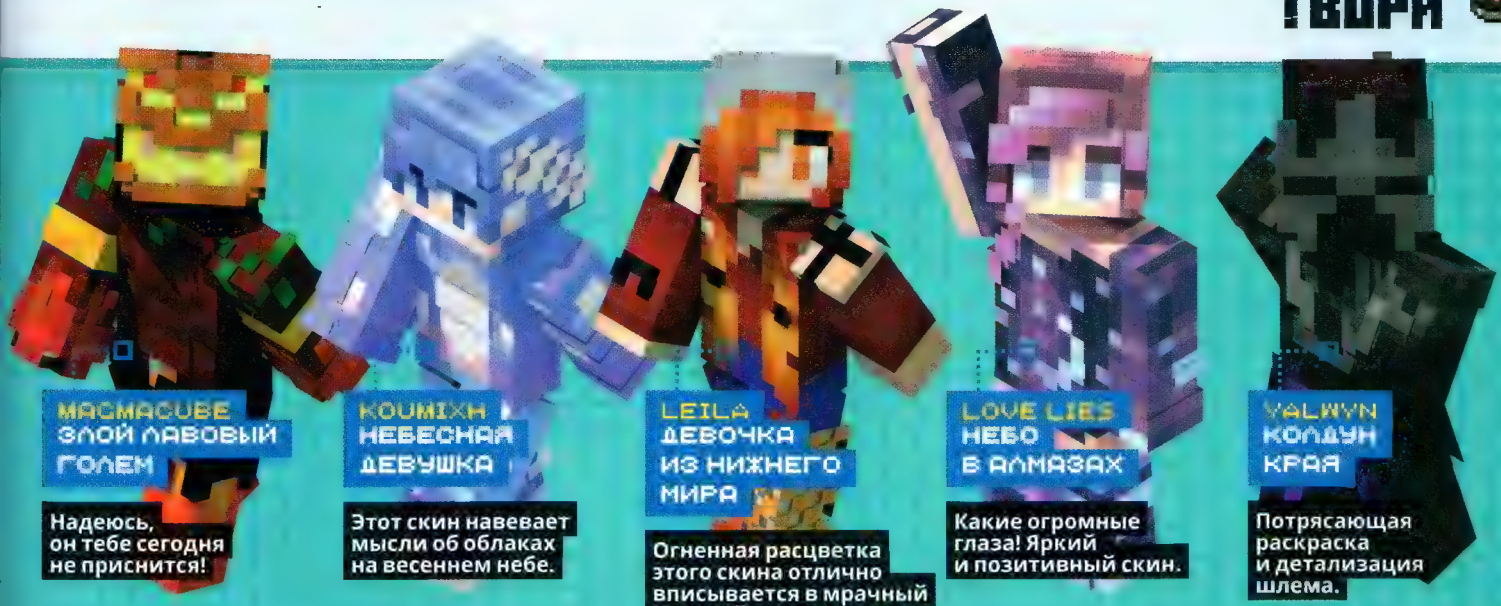
Исследователь

ОДЕЖДА

Исследователь старается выглядеть незаметно – придумай ему камуфляж!

СНАРЯЖЕНИЕ

Пожалуй, в джунглях ему не помешает **топор...**



MAGMACUBE
ЗЛОЙ ЛАВОВЫЙ ГОЛЕМ

Надеюсь, он тебе сегодня не приснится!

KOUMIXH
НЕБЕСНАЯ ДЕВУШКА

Этот скин навевает мысли об облаках на весеннем небе.

LEILA
ДЕВОЧКА ИЗ НИЖНЕГО МИРА

Огненная расцветка этого скина отлично вписывается в мрачный Нижний мир.

LOVE LIES
НЕБО В АЛМАЗАХ

Какие огромные глаза! Яркий и позитивный скин.

YALWYN
КОЛДУН КРАЯ

Потрясающая раскраска и детализация шлема.

УЩЕЛЬЯ

В глубоких ущельях темно и опасно, но я расскажу, как выбраться оттуда живым и с богатой добычей.

Мне не стыдно признаться, что, впервые увидев ущелье, я замерла от ужаса.

Дно ущелья было скрыто в темноте, откуда-то снизу завывали свирепые мобы... Внизу ждала кошмарная неизвестность.

Ущелья действительно довольно опасны. Во-первых, сделав один неверный шаг, можно свалиться вниз, во-вторых, рискуешь угодить в лаву, ну и, конечно же, меткие скелеты не дремлют.

Однако бояться не стоит! Я подготовила несколько советов, и тому, кто будет им следовать, ничего не грозит... Кроме полных карманов добычи.

КАК ИХ НАЙТИ

1 ОТЫЩИ НУЖНЫЙ БИОМ

Ущелья генерируются натуральным образом почти во всех биомах, кроме пустыни, тундры и грибных островов. Они попадаются нередко, поэтому, скорее всего, искать придётся недолго.

2 ОСМОТРИ ДРУГИЕ ПОСТРОЙКИ

Ущелья часто соседствуют с другими структурами – заброшенными шахтами, пещерами и крепостями. Если ты исследуешь одно из этих мест, весьма вероятно, что где-нибудь рядом обнаружится ущелье.

3 КАКИЕ ОНИ БЫВАЮТ

Ущелья похожи на обычные пещеры, но они гораздо у́же, длиннее и глубже. Зачастую они имеют ширину в пять блоков, глубину в 30-50 блоков и длину до 112 блоков.

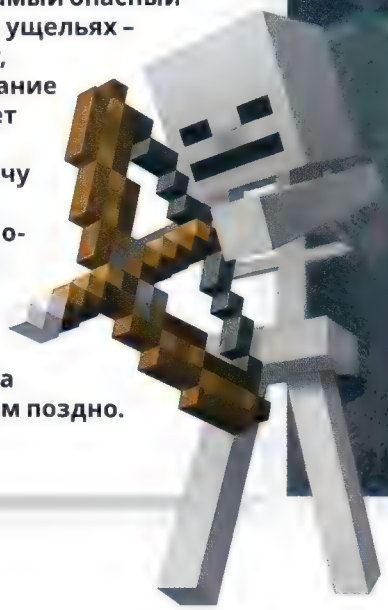
ЧТО ВНУТРИ

ДОБЫЧА ИЗ УЩЕЛИЙ

Ущелья – отличное место для добычи ценной руды. В разных ущельях руда немного отличается, но большинство из перечисленного можно найти почти где угодно. Не забудь железную или алмазную кирку!

ЗНАЙ ВРАГА В ЛИЦО

Фауна ущелий напоминает подземную. Тебя ждут зомби, летучие мыши, ведьмы и даже слизни. Самый опасный враг в ущельях – это скелет, так как попадание его стрелы может сбросить тебя с уступа навстречу гибели. Внимательно смотри по сторонам и старайся расстрелять костлявых лучников первым, пока не стало слишком поздно.



СДЕЛАЙ ЛЕСТНИЦУ

Если ты не запасся ведром воды для водного подъемника, выбей киркой несколько блоков, и получатся большие ступеньки. Чтобы не попасть под обстрел скелетов, закопайся на несколько блоков и только потом приступай к добыче руды.

СТРОЙ МОСТЫ

Запасись блоками попрочнее вроде булыжника. Из них можно соорудить мост и добыть руду с другой стороны ущелья. И не забывай о метких скелетах!

СДЕЛАЙ ЛИФТ

При помощи ведра воды можно изготовить водный подъёмник, способный быстро спустить тебя к дну ущелья или поднять наверх. Чтобы сделать такой, просто вылей воду на край ущелья. Очень полезная штука!

СДЕЛАЙ КОЛОННЫ

Увидел большую жилу руды прямо над собой? Построй внизу колонну! Посмотри вниз и в прыжке подставь под себя полный блок вроде земли, булыжника, песка или гравия. Продолжай, пока не поднимешься на нужную высоту... Или не свалишься вниз.

КАК ВЫЖИТЬ

Ущелья помогут тебе быстренько набить инвентарь полезной рудой, но в них нужно соблюдать несколько правил безопасности.

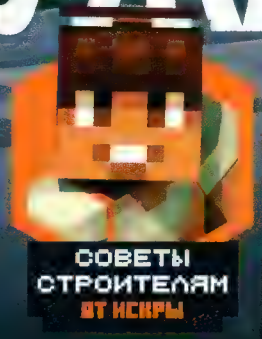
Собираясь спуститься в ущелье, поставь сразу несколько **факелов**. Внизу будет темно, а яркий свет поможет тебе без труда отыскать путь назад.

Осветив место спуска, пройдись по краям ущелья и расставь на них факелы, чтобы оценить жилы **руды** внизу и заприметить свирепых **мобов**.

Погибнуть в ущелье довольно просто, так что поставь рядом с ущельем **сундук** и сгрузи туда все предметы, которые не хочешь терять. Руду можно сложить туда же.

На дне ущелий часто попадаются **озёра лавы**, так что будь осторожен, сооружая себе лестницу. Не копай прямо под собой и на всякий случай припаси несколько **вёдер воды**.

КОРИДОР УЖАСА

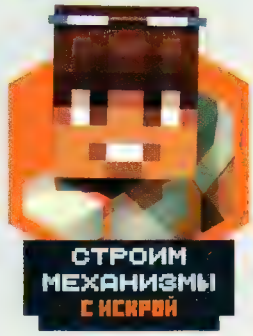


И нечего говорить, что я свои изобретения не испытываю! Ох, ну почему стрелы такие острые...

В мире бродит множество сущностей, только и мечтающих пробраться в твоё убежище и всё там испортить. Настало время усложнить им жизнь!

Это изобретение – коридор, который на первый взгляд безопасен, но при этом быстро превратит любого врага в подушечку для булавок. Идею мне подсказал Монти, когда я уплетала печенье, которое он почему-то положил за несколько сундуков, полных булыжников... В дырку в стене. Интересно, что его навело на эту мысль?

1 ЧАС 1 2 3 СЛОЖНО



КОРИДОР-ЛОВУШКА

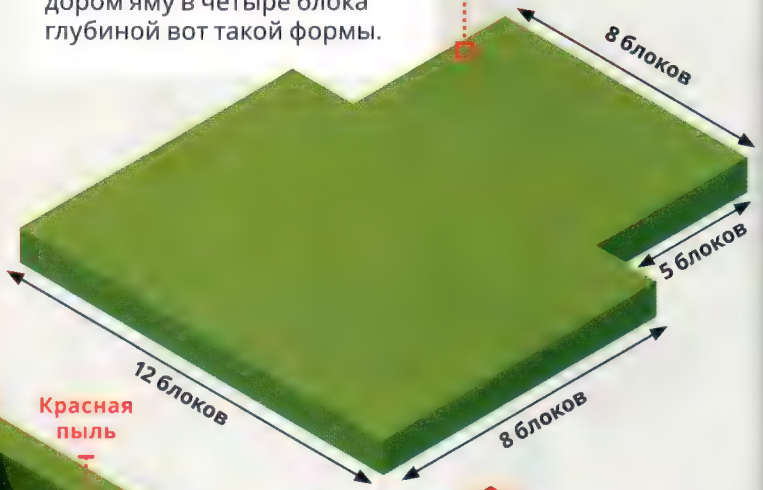
На первый взгляд сооружение кажется сложным, но механическая часть довольно проста, а длину коридора очень легко регулировать по своему вкусу. Правда, чем длиннее коридор, тем меньше у врагов шансов дойти до его конца...

Итак, немного планирования, немного раскопок, и твоя база станет абсолютно мобоустойчивой!

01

ФУНДАМЕНТ

Выкопай под будущим коридором яму в четыре блока глубиной вот такой формы.



02

КАНАЛ ДЛЯ МЕХАНИЗМА

В задней части механизма установи блок и прикрепи к его боку красный факел, а рядом поставь повторитель. Ещё два повторителя поставь вплотную к блоку по сторонам и проложи красную пыль, как показано на виде сверху, а затем надстрой всю конструкцию на один блок вверх, оставив пространство под провода и три канала.

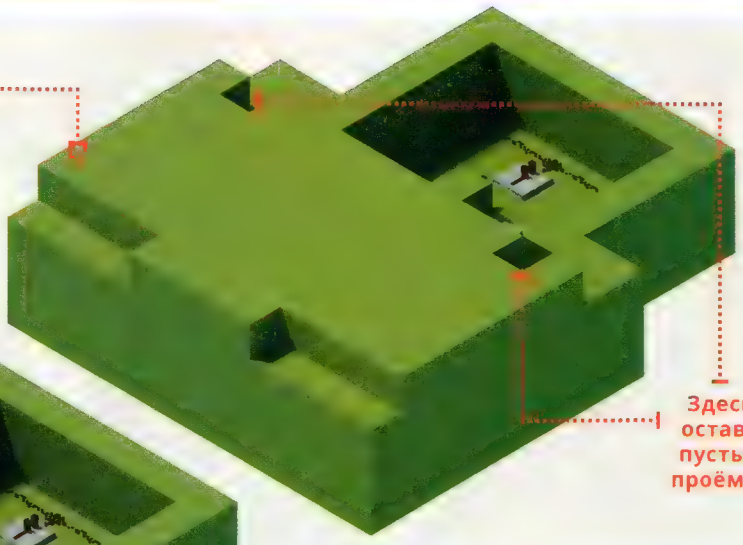
03

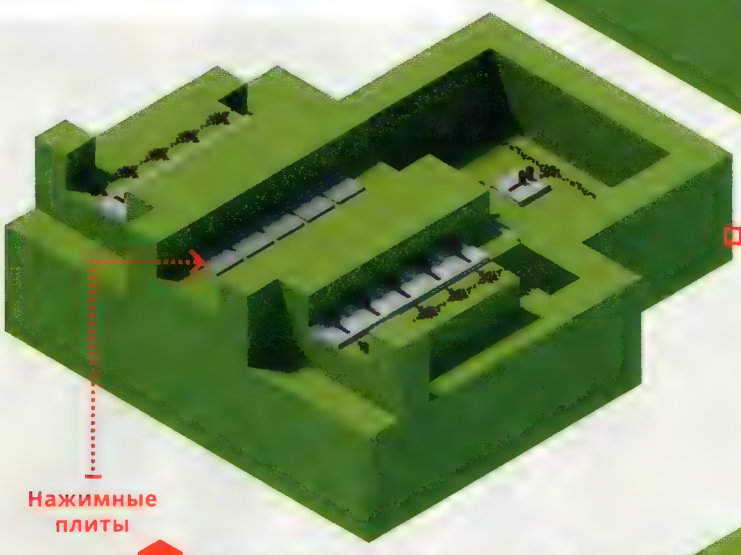
ПРОЛОЖИ ПРОВОДА

Продолжи прокладывать красную пыль на стене между первыми двумя каналами и надстрой ловушку ещё на один блок вверх по той же схеме, что и в прошлом шаге.

04 ПОЛ!

Закрой красную пыль блоками, совпадающими с полом будущего коридора. Это будет первый уровень ловушки. По углам оставь проём шириной в блок, чтобы красная пыль соединилась с раздатчиками.



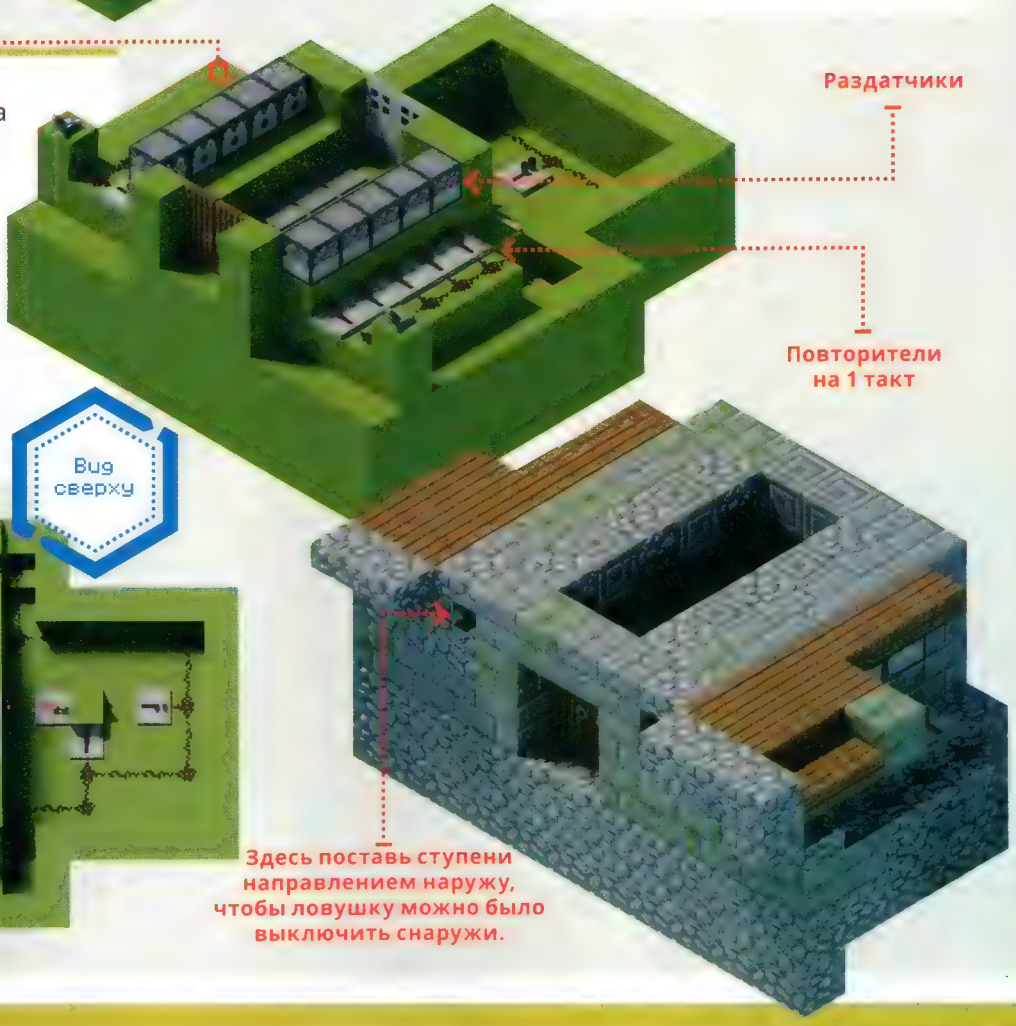


05 ДАВЛЕНИЕ

Построй коридор шириной в два блока и установи на полу нажимные плиты. Теперь можно строить стены и расставлять рядом с ними повторители. Все части механизма соедини красной пылью.

06 ОСТРЫЙ УЖАС

По сторонам коридора установи полные стрел раздатчики, и старайся не наступать на нажимные плиты! Подсоедини механизм к двум рычагам, выключающим ловушку с обеих сторон, как показано на картинке внизу.



УРОКИ ВЫЖИВАНИЯ ОТ МЕДВЕДЯ

СЛИЗНИ

Фу! От этих противных гадов у меня мурашки по коже!

Слизни - одни из редчайших мобов кубического мира. Медведь даст несколько советов по бою с этими липкими созданиями.

Крошечные слизни не выронят слизь, если их убил волк или лава.

Слизни очень любят прыгать, и в них сложно попасть стрелой.

СКОЛЬЗКИЕ РЕБЯТА

По сравнению с другими мобами слизни не очень умны, и тебе придётся изрядно побродить по просторам Верхнего мира, чтобы их отыскать.

Слизни живут во всех биомах, кроме грибных островов, в очень редких глубоких пещерах на уровне в 40 блоков и ниже.

Логовища слизней встречаются редко, так что не бойся ненароком столкнуться с ними, занимаясь добычей руды. Если собрался на них поохотиться – отправляйся на болота.

В болотах слизни появляются чаще, но там их спаун привязан к лунному циклу: они возникают только под яркой и полной луной, в новолуние же их встретить не удастся.

ЗДОРОВЬЕ

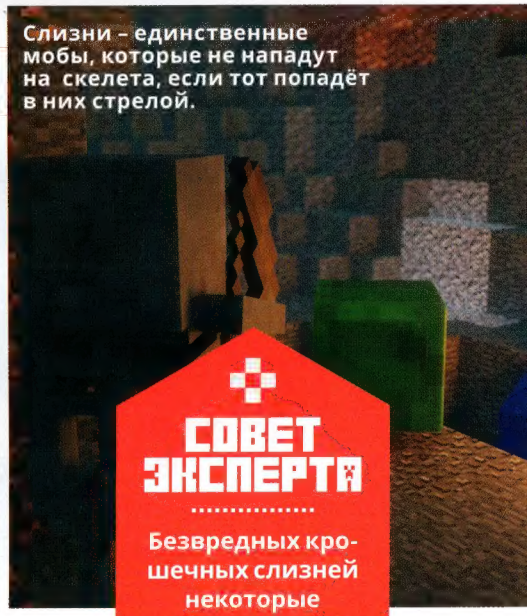
Большой слизень 8
Маленький слизень 2
Крошечный слизень 0,5

УРОН ОТ АТАКИ

Нормальный уровень
Большой слизень 2
Маленький слизень 1
Крошечный слизень 0
Сложный уровень
Большой слизень 3
Маленький слизень 1,5
Крошечный слизень 0

Крошечные слизни безвредны, но их атаки всё равно отбрасывают тебя назад. Соблюдай осторожность!

Слизни атакуют быстрее остальных мобов и наносят урон как игрокам, так и железным големам, к которым прикоснутся, даже если не собираются атаковать.



Слизни – единственные мобы, которые не нападут на скелета, если тот попадёт в них стрелой.

Если сбить ударом меча атакующего слизня, его атака не достигнет цели. Бей вовремя!

СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Безвредных крошечных слизней некоторые игроки держат в качестве питомцев. Чтобы слизень не исчез, когда ты уйдёшь слишком далеко, переименуй его при помощи бирки.

ДОСЬЕ МОБА

В ЧЁМ ПОЛЬЗА

КРОШЕЧНЫЕ СЛИЗНИ РОНЯЮТ СЛИЗЬ, НЕОБХОДИМУЮ ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ЛИПКИХ ПОРШНЕЙ, ПОВОДКОВ И ЛАВОВОГО КРЕМА.

ЧТО МОГУТ ВЫРОНИТЬ

Слизь

Очки опыта
Большой 4
Маленький 2
Крошечный 1

СОВЕТЫ ПО БОЮ ОТ МЕДВЕДЯ

ДЕЛЕНИЕ

Получив удар, большие и маленькие слизни разделяются на несколько слизней поменьше. Если атаковать очертя голову, есть риск попасть в окружение, поэтому грамотно выбирай цель и следи за тылом.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

Неплохой тактикой будет расстрел слизней с безопасного расстояния. Полностью заряженный выстрел отбросит большого слизня назад, а слизни поменьше и вовсе не выдержат попадания.

ПОБЕРЕГИСЬ!

Слизень прыгает только туда, куда направлен его взгляд, то есть вперёд. Так что от его атак можно уйти, смещаясь вбок. Не забывай, что чем больше слизень, тем дальше он прыгает.

НЕ СПРЯТАТЬСЯ

От слизней нельзя укрыться за неровностями рельефа – они превосходно видят даже сквозь стены. Слизень атакует, если подойти к нему ближе чем на 16 блоков, так что смотри в оба, если не желаешь драки.

ЦЫП-ЦЫП-ЦЫП

Бестолковые слизни получают урон от падения, и их можно заманить в яму, на край утёса, или же столкнуть в озеро лавы – правда, тогда ты не получишь ценную добычу.

ЗА ДЕЛО!

Этот набор вызовов вернёт тебя к простым временам... И отправит погонять по льду!

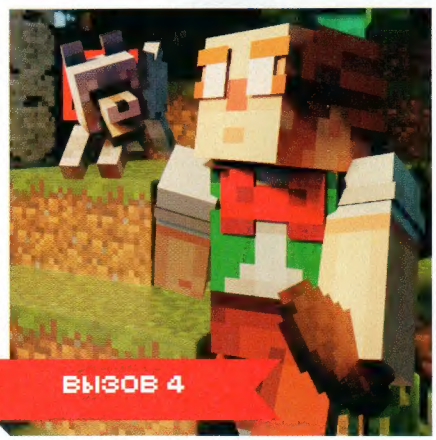
ВЫЗОВ 2

ВЫЗОВ 1

С ВЕТЕРКОМ

Как бы странно это ни звучало, быстрее всего в кубическом мире можно перемещаться на лодке и по льду. Создай свою ледяную трассу и посоревнуйся с друзьями – кто тут самый шустрый?

ВЫЗОВ 3



ВЫЗОВ 4

КРАСНОКАМЕННЫЙ ВЕК

Давным-давно красного камня ещё не было. Попробуй выжить как в старые добрые времена – всё вручную! Будет непросто, это уж точно...

ЧТО ТАМ В ТЕНИ?

Всем известно, что темнота таит множество опасностей. Попробуй их избежать, не заходя в места с освещением ниже семи. Кто проживёт дольше?

СЫРОЕЖКА

Зачем готовить еду, если можно съесть её сырой? Отправляйся в путешествие, забыв о готовке еды. Берегись, желудок!

ВНИМАНИЕ! Только опытный майнкрафтер даст больше половины правильных ответов!

ХОРОШО ЛИ ТЫ ЗНАЕШЬ «МАЙНКРАФТ»?

Чтобы выжить в кубическом мире, мало стукнуть врага посильнее, иногда нужно и подумать. Пройди наш опрос и выясни, сколько хитростей ты уже постиг.

ВОПРОС 1
Какой предмет нельзя выловить на рыбалке: зачарованную книгу, алмаз или седло?

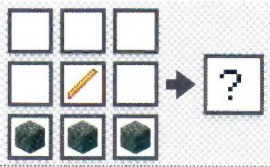
ВОПРОС 2
Что это за предмет?

ВОПРОС 3
Какой предмет могут выронить странники Края?

ВОПРОС 4
Какой минерал необходим для наложения чар?

ВОПРОС 5
Какое зачаровывание повышает вероятность успешного улова на рыбалке?

ВОПРОС 6
Что получится из этой схемы крафта?



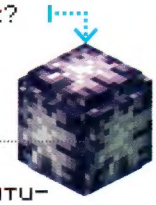
ВОПРОС 7
В каком биоме можно отыскать изумрудную руду?

ВОПРОС 8
Какой моб может выронить маргаритку при гибели?

ВОПРОС 9
Как получить достижение «В полымя»?

ВОПРОС 10
Во сколько цветов можно раскрасить кровать?

ВОПРОС 11
Что это за блок?



ВОПРОС 12
Да или нет? Критический удар можно нанести, стоя на земле.

Ответы: **1.** Алмаз; **2.** Раковина наутилуса; **3.** Жемчуг Края; **4.** Лазурит; **5.** «Везучий рыбак»; **6.** Варочная стойка; **7.** В горах; **8.** Железный голем; **9.** Поднять выроненный ифритом огненный стержень; **10.** 16; **11.** Цветок коруса; **12.** Нет.

ОТКРОЙ ВСЕ СЕКРЕТЫ MINECRAFT

MOJANG

С СЕРИЕЙ ОФИЦИАЛЬНЫХ КНИГ

ЛЕВ
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

На правах рекламы

© 2020 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB.

Журнал «Майнкрафт» № 6 (15) ноябрь 2020. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста. ТР ТС 007/2011. Печать офсетная. Бумага мелованная. Издательство: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Отпечатано в АО «ПК «Пушкинская площадь». Адрес: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4Д. Дата печати (производства): 10.2020. Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.ru, info@leobooks.ru. Цена свободная. К журналу прилагается вложение. Информация о вложении указана на индивидуальной упаковке.